

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Matematika merupakan suatu bidang ilmu yang memiliki peranan penting dalam satuan pendidikan. Pentingnya matematika dapat dilihat dari pembelajaran matematika yang menjadi salah satu mata pelajaran wajib diberikan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 secara tersurat menegaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib bagi siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan matematika memiliki kontribusi bagi bidang pendidikan lainnya. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan pendidikan bidang matematika yang ada di semua jenjang pendidikan. Matematika mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dan kemampuan memecahkan masalah. Semua kemampuan ini bertujuan agar peserta didik mampu berperan aktif, dalam pembelajaran matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari (Rizal, 2021).

Pembelajaran matematika di kelas lebih banyak menekankan pada aspek pemahaman peserta didik tapi kurang menekankan pada kemampuan pemecahan masalah (Muksin, 2020). Masalah matematika dapat diartikan sebagai suatu soal yang diberikan guru kepada peserta didik tapi tidak mempunyai aturan tertentu yang dapat digunakan untuk menemukan jawabannya (Arifin, 2020). Dalam pembelajaran matematika tidak hanya memahami konsep dan teori matematika dalam memecahkan masalah. Andayani & Lathifah (2019), mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan potensi yang dimiliki seseorang atau siswa dalam menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak rutin (berbeda-beda), serta mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk menemukan solusi atau memecahkan persoalan yang terdapat pada matematika. Kemampuan pemecahan masalah tersebut dapat terlihat melalui pemahaman siswa baik dalam memilih prosedur strategi dan penerapannya. Oleh

karena itu, guru harus dapat membantu peserta didik dalam memberikan makna dalam pembelajaran matematika dan membangun keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap matematika.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan kompetensi wajib dilakukan, karena media berfungsi untuk melakukan interaksi dengan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran akan menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses ini tentunya membutuhkan media pembelajaran yang baik dan tepat guna yang bermanfaat untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran (Fatmawati, 2021).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8 Januari 2024 di Kelas IV SD 1 Mejobo dari hasil dari uji kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, peneliti menemukan permasalahan pembelajaran khususnya Pelajaran Matematika pada hasil kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV pada materi menghitung keliling dan luas bangun datar. Hal ini terlihat dari nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Sedangkan nilai rata-rata hasil asesmen sumatif yang didapatkan oleh 15 siswa di SD 1 Mejobo mendapatkan nilai 62. Berdasarkan nilai yang di dapatkan, 12 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas KKTP, 3 siswa mendapatkan nilai Tuntas KKTP. Nilai terendah yang di dapatkan yaitu 50 sedangkan nilai tertinggi yaitu 85. Selain hasil belajar asesmen sumatif siswa yang tergolong rendah, pembelajaran matematika di kelas 1V SD 1 Mejobo dilakukan dengan menggunakan Bahan Ajar Cetak dan masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Dalam pelaksanaanya, masih berpusat pada *Teacher Center Learning* (TCL), yaitu guru berperan utama dalam kegiatan pembelajaran. TCL merupakan pendekatan yang menekankan guru sebagai pusat informasi dan subjek belajar, kemudian siswa hanya berperan sebagai pendengar dan penerima informasi dari guru. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa masih kurang memahami masalah dalam soal cerita, sehingga apa yang di tanyakan pada soal tidak dapat dikerjakan dengan

baik. Padahal dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka saat ini metode pembelajaran harus diubah menjadi *Student Active Learning* (SAL). *Student Active Learning* (SAL) merupakan pembelajaran yang meminta para siswanya untuk terlibat penuh dalam proses pembelajaran seperti berpikir, berdiskusi, menyelidiki, dan menciptakan (Kiah & Muhsam, 2023). Metode pembelajaran *Student Active Learning* ini bisa membuat para siswa menjadi lebih aktif dan bersinergi. Pada saat di dalam kelas, pembelajaran aktif ini akan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah, berjuang dengan pertanyaan kompleks, menghasilkan solusi, dan bisa menjabarkan setiap ide menggunakan bahasa sendiri melalui tulisan diskusi atau presentasi. Uno (2022), menyatakan bahwa metode pembelajaran *Student Active Learning* ini dinilai sangat efektif untuk siswa jika dikomparasikan dengan metode yang terdiri dari ceramah saja. Sehingga bisa dikatakan bahwa *Student Active Learning* ini adalah memaksimalkan segala sumber daya yang ada pada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi, semua itu harus disesuaikan dengan sifat, pribadi dan kecenderungan para siswa dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan jarang sekali menggunakan media pembelajaran digital yang menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran matematika hanya dijelaskan menggunakan papan tulis kemudian siswa menuliskan di buku tulis masing-masing. Hal itu berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi masih rendah sehingga menyebabkan siswa kesulitan mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 1 Mejobo, siswa kelas IV memiliki karakteristik yaitu suka bermain, sering keluar kelas sebelum jam pelajaran selesai, sering mengganggu teman, serta kurang suka dalam kegiatan berhitung dan berpikir terutama dalam pelajaran matematika. Dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih suka mengerjakan soal matematika jika materinya mudah dan sudah pernah diajarkan. Namun, siswa akan merasa bosan dan sulit memahami pembelajaran jika materi matematika yang dijelaskan sulit untuk dipahami. Siswa lebih suka dengan langsung mencari jawaban dari soal yang diberikan tanpa berpikir dahulu langkah penyelesaian dari soal tersebut.

Selanjutnya yaitu siswa yang kurang aktif bertanya kepada guru, dan belum memahami pelajaran yang disampaikan sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang pasif di kelas. Dalam kegiatan pembelajaran setiap siswa diupayakan untuk terlibat secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memerlukan bantuan dari guru untuk memotivasi dan mendorong siswa agar terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Guru harus menguasai baik materi, metode maupun strategi pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar terutama matematika merupakan pelajaran yang sering diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu seharusnya guru mengupayakan dalam menarik dan meningkatkan minat siswa untuk belajar terutama dalam pelajaran matematika (Sarah, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik Kelas IV SD 1 Mejobo kesulitan yang mereka hadapi selama pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Kemudian guru belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti PPT atau video pembelajaran ketika menjelaskan materi. Hal tersebut disebabkan sebab kurangnya inovasi guru dalam menggunakan berbagai media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran sebagai penjas materi pelajaran juga masih kurang. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk digital seperti PPT atau video pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi yang diajarkan. Padahal penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik serta dapat membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Widiana *et al.*, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa (Riswari *et al.*, 2023). Selain itu, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa juga masih rendah. Hal itu dapat dilihat dari siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal matematika yang diberikan. Ditambah lagi, guru juga belum pernah memberikan materi tentang penyelesaian masalah contohnya seperti soal cerita yang berkaitan

dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Padahal, dalam materi matematika kelas IV sudah terdapat latihan soal yang berisi soal-soal cerita yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah. Salah satu materi matematika kelas IV yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah adalah materi tentang soal cerita menghitung luas dan keliling bangun datar.

Kondisi lapangan yang ada diatas berbeda dengan kondisi pembelajaran ideal menurut Silmi & Ready (2019), dimana pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu siswa mencapai dan mengoptimalkan tujuan. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien, dan menarik apabila seorang guru mampu membuat perubahan dalam menyampaikan materi secara kreatif. Seorang guru harus memfasilitasi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Berdasarkan pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan keadaan di kelas IV SD 1 Mejobo yang menunjukkan bahwa guru dapat dikatakan belum optimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional atau ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan materi tidak tersampaikan dengan optimal, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diketahui, peneliti memiliki solusi dalam meningkatkan kemampuan siswa terhadap pemecahan masalah matematika pada materi menghitung keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk web aplikasi pembelajaran. Media ini berupa *e-modul* pembelajaran berbasis android. Media ini bersifat interaktif kepada siswa sehingga membuat suasana pembelajaran lebih menarik. *E-modul* sebagai media pembelajaran dapat digunakan baik dalam kelas maupun luar kelas sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki terutama kemampuan belajar secara mandiri tidak harus didalam kelas. Bagi siswa, media pembelajaran yang berisikan multimedia dianggap menyenangkan dan menarik minat mereka, selain itu siswa juga tidak suka dengan media pembelajaran yang

hanya berupa teks. Pembelajaran matematika menggunakan media berbentuk MENTARI yang merupakan modul elektronik yang didalamnya memuat materi tentang bangun datar berbasis etnomatematika. Di dalam *e-modul* terdapat materi bangun datar berbasis etnomatematika, dan juga soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah, video untuk mendukung pemahaman peserta didik tentang bangun datar, lembar kerja peserta didik yang dikerjakan dengan *google form*, dan soal evaluasi yang dikerjakan dengan mengisi *google form*. Selain itu selama proses pembelajaran peneliti menggunakan model CTL (*Contekstual Theaching And Learning*) dimana pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara penuh bertujuan membantu peserta didik memahami materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks sehari-hari sehingga diharapkan peserta didik berpengetahuan, berketrampilan yang dinamis, dan dapat memahami materi dengan baik, mengerjakan latihan soal cerita dengan benar dan fleksibel untuk mengkontruksi sendiri secara aktif pemahamannya. Perencanaan pembuatan bahan ajar yang bervariasi untuk mendukung pemanfaatan teknologi merupakan media yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini didasarkan pada penelitian pengembangan (R&D) yang menghasilkan produk berupa Modul elektronik oleh Nuri, (2022) mengungkapkan bahwa pemanfaatan *E-Modul* berdampak signifikan terhadap prestasi hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Yulaika *et al.*, 2020) memperoleh hasil bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital *flipbook* terbukti menampilkan hasil yang baik serta positif pada hasil belajar dan mampu meningkatkan efektifitas peserta didik dalam proses pembelajaran, hal tersebut dibuktikan oleh hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dalam penelitian, dimana *pre-test* yang hanya mendapatkan rata-rata sebesar 10,57 sedangkan hasil dari *post-test* yang mendapatkan rata-rata sebesar 81,71. Penelitian selaras juga dilakukan oleh Sa'diyah (2021), dan didapati hasil yang menyatakan *e-modul* berbasis digital *flipbook* masuk ke dalam kategori layak secara empiris maupun teoritis untuk digunakan ketika pembelajaran, hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi yang mendapat hasil yaitu 0,91 dan termasuk masuk dalam kategori

layak. Melihat permasalahan diatas, peran media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap proses belajar mengajar.

Kesulitan siswa dalam mengenal materi Bangun Datar bab 6 dapat diatasi dengan mengikut sertakan penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Agar dapat mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dengan memasukan unsur budaya dapat menjadi pembelajaran matematika konseptual yang diharapkan mampu menjadi pembelajaran yang bermakna yang terkait dengan komunitas budaya dimana peserta didik berasal dan mempermudah dalam mengkomunikasikan materi yang telah disampaikan. Pendekatan ini membantu siswa merasa bahwa mereka memiliki matematika dan bahwa matematika adalah bagian dari diri mereka.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) Model ADDIE yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MENTARI (*E-Modul* Berbentuk *Flipbook Maker* Bangun Datar Berbasis Etnomatematika) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas IV SD 1 Mejobo”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran MENTARI (*E-Modul* Berbentuk *Flipbook Maker* Bangun Datar Berbasis Etnomatematika) bagi siswa kelas IV SD 1 Mejobo?
2. Bagaimanakah respon siswa dan respon guru kelas IV SD 1 Mejobo terhadap media pembelajaran MENTARI (*E-Modul* Berbentuk *Flipbook Maker* Bangun Datar Berbasis etnomatematika)?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD 1 Mejobo setelah menggunakan media pembelajaran MENTARI

(*E-Modul Berbentuk Flipbook Maker Bangun Datar Berbasis Etnomatematika*)?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran MENTARI (*E-Modul Berbentuk Flipbook Maker Bangun Datar Berbasis Etnomatematika*) bagi siswa kelas IV SD 1 Mejobo pada muatan matematika.
2. Mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap media pembelajaran MENTARI (*E-Modul Berbentuk Flipbook Maker Bangun Datar Berbasis Etnomatematika*).
3. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD 1 Mejobo setelah menggunakan media pembelajaran berupa MENTARI (*E-Modul Berbentuk Flipbook Maker Bangun Datar berbasis etnomatematika*).

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1. Manfaat Teoretis

Secara teori, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada muatan pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android, sehingga dapat digunakan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan variabel yang sama secara lebih mendalam dan komprehensif.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi Peserta Didik

1. Menumbuhkan dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika.
2. Menambah wawasan baru melalui penggunaan *E-Modul* pembelajaran berbasis etnomatematika sebagai sarana dalam pembelajaran.

**b) Bagi Sekolah**

Menambah pengetahuan mengenai penggunaan *E-Modul* pembelajaran entomatematika dan diperolehnya masukan baru dalam memperbarui sistem pengajaran disekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

**c) Bagi Guru**

1. Mengetahui media baru yang dapat membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
2. Menjadikan motivasi bagi guru dalam mengembangkan kreatifitas dan ide-ide sehingga dapat dituangkan dalam media yang lain terutama pada Pelajaran matematika.

**d) Bagi Peneliti**

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru yang lebih kreatif dan inovatif, khususnya dalam penggunaan *E-Modul* pembelajaran berbasis etnomatematika sebagai sarana dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis bagi siswa, dan dapat dijadikan acuan kelak.

**1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah pembelajaran yang diterapkan untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis android pada muatan pembelajaran matematika pada materi bangun datar berlangsung di Kelas IV SD 1 Mejobo. Subjek penelitian ini dibatasi siswa kelas IV tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 siswa.

Peneliti memilih pembelajaran matematika pada Semester Genap BAB 6 (Bangun Datar Sederhana) Topik (Menghitung Luas dan Keliling Bangun Datar). Pada kelas IV dengan muatan matematika memiliki Alur Tujuan Pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar serta gabungannya.
2. Menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan keliling berbagai bentuk

bangun datar (segitiga, segiempat).

3. Menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan luas dan keliling berbagai bentuk bangun datar.

## 1.6. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan selama kegiatan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran MENTARI (*E-Modul* Berbentuk *Flipbook Maker* Bangun Datar Berbasis Etnomatematika) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas IV SD 1 Mejobo” dapat menuliskan istilah-istilah terlebih dahulu yang terkandung dalam judul tersebut, berikut penjelasannya:

### 1.6.1. *E-Modul* Pembelajaran

*E-modul* merupakan suatu bahan ajar mandiri yang bertujuan agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat peserta didik dimana dilengkapi dengan pendukung multimedia sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. *E-Modul* sangat bermanfaat bagi peserta didik maupun guru. Manfaat e-modul bagi peserta didik yaitu melatih peserta didik belajar mandiri dan dapat di pelajari di luar kelas sehingga lebih menarik, leluasa dalam mengekspresikan cara belajar, berkesempatan menguji diri sendiri, dan mengembangkan kemampuan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan maupun sumber belajar. Manfaat bagi guru yaitu mengurangi ketergantungan buku sumber, memperluas wawasan, menambah pengetahuan, dan pengalaman menulis bahan ajar. Kemudahan mengakses *e-modul* dapat membantu peserta didik dalam memperoleh sumber belajar. Cukup dengan menggunakan gawai seperti telepon genggam *e-modul* dapat di akses dengan mudah. *E-modul* juga dapat di akses secara *offline* terutama untuk daerah dengan kendala sinyal maupun peserta didik yang terhambat kesediaan kuota internet. Isi *e-modul* selain berupa teks dan gambar dapat juga di sertakan rekaman suara, video dan tautan sumber belajar.

### 1.6.2. *Flipbook Maker*

*Flipbook* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat bahan ajar sehingga menjadi menarik, memuat teks, gambar, animasi, soal latihan, audio, dan video. Bahan ajar yang dikembangkan dengan *flip pdf professional* dapat dipublish secara *online* maupun *offline*, sehingga peserta didik dapat belajar mandiri. *Flipbook* bisa diisi dengan animasi, khususnya animasi bergerak. Nilai tambah lainnya adalah fitur lembaran di *flipbook* yang bisa dibuka seperti membuka lembaran buku cetak. Jika *ebook* biasa hanya bisa dibaca dengan menggeser kursor atau scroll naik dan turun. Maka di dalam *flipbook* pengguna tinggal mengusapkan jari ke samping, baik ke arah kanan maupun ke kiri untuk menuju halaman selanjutnya. *Flipbook* disebut sebagai *ebook* tiga dimensi (3D), karena memang bisa menampilkan animasi dan video. Hal ini menjadikan tampilan *ebook* tersebut lebih canggih sekaligus menarik.

### 1.6.3. **Etnomatematika**

Etnomatematika merupakan suatu pengetahuan yang mengaitkan matematika dengan unsur budaya, wujud keterkaitannya diperlihatkan dalam aspek penerapan konsep-konsep matematika dalam suatu budaya. Etnomatematika bisa di definisikan pula sebagai cara-cara khusus yang dilakukan oleh suatu kelompok tertentu dalam melakukan aktifitas matematika. Bentuk dari etnomatematika berupa hasil dari aktivitas matematika yang dimiliki atau berkembang pada kelompok itu sendiri, meliputi konsep matematika pada peninggalan budaya berupa candi dan prasasti, peralatan tradisional, permainan tradisional, dan berbagai macam hasil dari aktivitas kelompok usia tertentu dan kelas profesional. Lebih luas lagi, jika ditinjau dari sudut pandang riset, maka etnomatematika didefinisikan sebagai antropologi budaya (*cultural anthropology of mathematics*) dari matematika dan pendidikan matematika. Pembelajaran berbasis etnomatematika ini sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai karakter sekaligus memupuk rasa cinta anak terhadap budaya lokal yang selama ini sudah mulai ditinggalkan karena kemajuan teknologi.

#### **1.6.4. Kemampuan Pemecahan Masalah**

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu proses dimana individu menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang telah diperoleh untuk menyelesaikan masalah pada situasi yang belum dikenalnya. Adapun tahapan yang digunakan dalam pemecahan masalah matematis ini menggunakan indikator meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah, dan memeriksa Kembali, serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide-ide melalui lisan, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram, dan sebagainya. Tanda hasil kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai informasi dan kemampuan siswa. Ranah informasi dalam eksplorasi ini dapat diperoleh dari informasi nilai yang dilakukan melalui tes yang di berikan kepada siswa.

#### **1.6.5. Bangun Datar**

Materi dalam muatan matematika yang di gunakan dalam penelitian ini mengenai materi “Bangun Datar” yang terdapat di kelas IV Bab 6 Mengenal Bangun Datar Sederhana Topik Menghitung Keliling dan Luas Bangun Datar. Bangun datar adalah sebuah objek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis- garis lurus atau garis lengkung. Karena bangun datar merupakan bangun dua dimensi, maka hanya memiliki ukuran panjang dan lebar oleh sebab itu maka bangun datar hanya memiliki luas dan keliling.

Bangun-bangun yang termasuk bangun datar antara lain adalah persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, lingkaran, segi banyak dan segitiga. Bangun datar dikatakan sebagai bentuk gambaran suatu yang nyata sehingga dalam materi yang dibahas tidak lepas dari simbol.